

Kunst en digitalisering

Redactioneel Boekman 75

Anita Twaalfhoven

In de expositie *Deep Screen – Art in Digital Culture* presenteert het Stedelijk Museum Amsterdam hedendaagse kunstwerken die sporen van de digitale cultuur in zich dragen. Daarin zijn deze kunstwerken, die net als het beeld van een aantal projecten van z25.org en de expositie *Digital View* dit nummer van *Boekman* sieren, bepaald niet uniek.

De digitalisering heeft in de kunstwereld voor een ware revolutie gezorgd. Zowel de creatie, consumptie als conservatie van kunst zijn hier ingrijpend door veranderd. Sinds tekst, geluid, muziek, afbeeldingen en bewegende beelden in een binaire basisstructuur van nullen en enen over het world wide web reizen, is er naast de reguliere kunstwereld als het ware een elektronische kunstwereld ontstaan. Kunstenaars creëren netkunst, micro-music of theatergames. Laptop, iPod en mobiele telefoon fungeren als theater, concertzaal of bibliotheek en het publiek is interactief. ‘Lang leve de digitale cultuur!’, juicht hoogleraar Communicatiewetenschap Gust De Meyer dan ook in een interview in deze *Boekman*.

In beleidsmatig opzicht vraagt de voortgaande e-culturele ontwikkeling om een ver vooruitziende blik. Sinds de Raad voor Cultuur medio 2003 de nota *eCultuur: van i naar e* publiceerde, is er uitgebreid gepraat en nagedacht over de relatie tussen de digitaliseringsgolf en de wereld van kunst en cultuur. Desondanks concludeert Riemer Knoop in *Boekman* dat de overheid vijf jaar later nog te traag op deze ontwikkelingen reageert.

Een verklaring hiervoor is wellicht te vinden in de bijdrage van Paul Rutten, die stelt dat we de toekomst van een nieuwe informatietechnologie meestal in de achteruitkijkspiegel waarnemen. ‘Nieuwe media worden doorgaans allereerst gebruikt om datgene te doen waarvoor we de oude gebruikten’, schrijft hij. ‘Zo is een e-book geen boek, maar we kunnen dit nieuwe verschijnsel slechts begrijpen in termen van de bekende toepassing.’ Doordat we nog niet in staat zijn virtuele verschijnselen vanuit hun eigenheid te doorgronden, blijft het moeilijk hier adequaat op in te spelen.

Andere kunstsectoren laten een vergelijkbaar beeld zien en blijven in zekere zin blind voor de nieuwe mogelijkheden die in het verschiet liggen. In de internationale entertainment-industrie, de commerciële popmuziek voorop, speelt internet een belangrijke rol als communicatie-, promotie- en distributiekanaal. ‘Als we dat vergelijken met de gesubsidieerde kunst- en cultuursector’, constateert Willem Wijgers, ‘slagen we er nog niet in om bezoekers, kijkers en kopers via dit medium te verleiden,

laat staan te omarmen.’ Snel de repetitieruimte in, een webcam of mobiele telefoon en een bureaulamp zijn al voldoende om een fijn filmpje over je nieuwe dansproject te maken, zo spoort hij podiumkunstenaars aan.

De digitalisering van de Nederlandse film-industrie komt moeizaam op gang, vindt François Stienen. De hamvraag daarbij luidt: wie moet voor de noodzakelijke investeringen opdraaien? Producenten, distributeurs en bioscoopketens spelen elkaar de bal toe.

In andere sectoren gaat de digitalisering juist razendsnel. In de popindustrie betekenden downloads aanvankelijk een financiële strop, maar volgens Koos Zwaan voorzien merchandise, mediarechten en digitale rechten in de vraag naar een nieuwe inkomstenbron.

Ook erfgoedinstellingen digitaliseren inmiddels op grote en kleine schaal. Marco de Niet ziet het als een immense uitdaging om ‘al die informatiediensten zo aan elkaar te koppelen dat er werkelijk sprake is van één landelijke infrastructuur met groot gebruiksgemak voor cultuurparticipanten’.

Het consortium Beelden voor de Toekomst maakt zich sterk voor de redding van het audiovisueel erfgoed. Honderdduizenden uren film-, audio- en videomateriaal en miljoenen foto’s in archieven blijven dan online behoed voor erosie, schimmels of inktvraat, schrijft André Waardenburg.

Digitalisering leidt ook tot uitdagende kunstvormen. Zo laat Pablo Cabenda zien hoe de game-industrie haar artistieke vleugels uitslaat naar de kunstwereld. Overal, van (pop)muziek en theater tot beeldende kunst en architectuur, dringt de invloed van computer-games door. Arie Altena interviewt media-kunstenaar Michiel Koelink, die digitale kunst een plek geeft in het kunstonderwijs. Ook maakt hij met workshops *robot-bouwen* en *filmen-met-mobiel* middelbare scholieren enthousiast.

Internet brengt een brede cultuurparticipatie

met zich mee, maar gaat de voorkeur daarbij uit naar hoge of naar lage cultuur? ‘Voor de generatie die na 1980 is geboren, heeft internet geen geheimen. Hun virtuele wereld bestaat vooral uit msn, games en het downloaden van muziek’, stelt onderzoeker Jos de Haan vast. ‘Het is nog maar de vraag of ze ook de digitale weg naar de culturele rijkdom uit het verleden weten te vinden.’ Internet zou in de toekomst wel eens bij kunnen dragen aan de verdringing van de traditionele cultuur door de populaire cultuur.

In een serie e-praktijken brengt de redactie van *Boekman* voorbeelden van zowel traditionele als populaire cultuur op internet voor het voetlicht: van een virtuele theatersoap en een site met jongerenrecensies tot een digitaal schrijversmuseum, een digitale bibliotheek en een digitale cultuurzender.

Van *game over* is nog lang geen sprake. Deze *Boekman* brengt de ins en outs van de duizelingwekkende digitalisering in de kunstwereld breed in beeld en hoopt daarmee het denken over de digitale toekomst naar een volgend level te tillen.